TEX © 1993 Sergio Bonelli Ed.
TEX ®
SIMULMONDO ®
Adventures
IL MITO INTER O
8
DRAMMA AL CIRCO

IL MITO INTERATTIVO
Pubblicazione mensile n° 8
Francesco Carlà
presenta

DRAMMA AL CIRCO

Una produzione Simulmondo
di:
Ivan Venturi (Direzione)
Riccardo Cangini
Fabio Belletti
Lorenzo Grandi
Gian Luca Gaiba
Federico Croci
Michele Pinardi
Mirko Venturi
Andrea Bradamanti
Andrea Bonini

Grazie a:
G. L. Bonelli, Sergio Bonelli, Aurelio Galleppini, Decio Canzio

Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1/06/1992
Sped. in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo srl V.le B. Pichat, 28/A (BO)
Dir. Responsabile Francesco Carlà
Stampa Graficolor - Marzabotto (BO)
Distribuzione Messaggerie Periodici (MI)

ASSOCIATO USPI
UNIONE STAMPA
PERIODICA ITALIANA

SIMULPOSTA

Eccovi qui belli e pronti a interagire la nuova avventura di Tex, "Dramma al circo". Ho già avuto l'eco e le missive della vostra entusiastica reazione all'uscita dello scorso numero, "El Morisco": un po' ci aspettavamo che vi piacesse, anche perchè avevamo messo dentro così tante cose nuove; però sul serio non speravamo che il nuovo livello qualitativo delle nostre avventure raggiungesse un così generale gradimento. È successo e non posso proprio dire che mi dispiaccia... Di tutte le novità ho visto che vi hanno molto colpito i servizi all'interazione e alla qualità grafica. Siete molto contenti anche del Simulsound che sarebbe l'audio anche con il PC Speaker, siete strafelici del fatto che tutte le avventure siano complete, inizio e fine nello stesso numero, e compiaciuti del raddoppio della Linea Calda (16/18 lunedì venerdì, e non chiamate in altre ore o in altri giorni, please...), insomma ci state seguendo. È quello che vogliamo tanto. Vabbeh, intanto vi parlo di "Dramma al circo", l'avventura che state per interagire. Mi ricordo che ero molto piccolo quando uscì il fumetto di Tex da cui questa nostra storia simulata è tratta. Comprai l'albo in una piccola edicola di un paese. Poi convinsi i miei genitori ad infilarci in un bar per potermi mettere subito a leggere. E rimasi affascinato dai personaggi del circo disegnati stupendamente da Galleppini e descritti con tanta bellezza da G. L. Bonelli. Insomma quella storia mi restò nella mente e per questo non ho esitato a proporla agli storyboarders di Simulmondo per farne il soggetto del numero 8 della nostra serie di avventure dedicate al Mito Interattivo. Fatemi piacere se vi è piaciuta. Intanto vi ricordo tutte le altre nostre serie in edicola: Diabolik, Dylan Dog, Simulman, tutte rinnovate come qualità e servizi esattamente come Tex. Da settembre poi avete cominciato a trovare anche le ristampe cronologiche dal numero 1 sia delle Simulmondo Adventures (Tex, Diabolik, Dylan Dog e Simulman) che della Classic. Questo mese in edicola i numeri 2 e la ristampa di 1000 Miglia. Poi c'è la Classic numero 5: 3D World Boxing.
Hasta luego, fratelli simulati

Vs. Francesco Carlà

LINEA CALDA

CONSIGLI E AIUTI SULL'AVVENTURA

Potete chiamare allo 051/252954, dalle 16 alle 18, dal lunedì al venerdì per qualsiasi aiuto tecnico sul gioco che avete acquistato. Vi risponderà un tester che metterà a vostra disposizione la sua esperienza di gioco. Il tecnico controllerà che sia arrivata la vostra registrazione gratuita; se si, potrete chiedere qualunque consiglio e aiuto sul gioco **PROBLEMI TECNICI E DISCHI DIFETTOSI.** Chiamate agli orari della linea calda specificando subito che chiamate per problemi tecnici e NON per consigli sul gioco (questi ultimi li potrete chiedere solo dopo due settimane dalla spedizione della cartolina). Se il tecnico non riesce a risolvere il vostro problema per telefono, vi chiederà di inviare il disco per posta (insieme a 2.000 Lire in francobolli per contributo spese). Inviate solo il disco difettoso senza il resto della confezione, specificando chiaramente il difetto e il vostro indirizzo completo. Allegate, se ancora non lo avete fatto, la cartolina di garanzia per la registrazione gratuita. I dischi pervenuti senza rispettare le procedure descritte, non verranno presi in considerazione.

IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN COMPUTER PC

I nostri dischetti sono rigorosamente controllati riguardo la presenza di VIRUS. Per evitare il contagio del dischetto da un computer infetto, proteggete il disco prima di inserirlo nel drive del computer. Per proteggere il disco bisogna aprire la finestrella in alto a destra: bisogna cioè poterci vedere attraverso.

VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

La versione PC é giocabile solamente su Hard Disk e necessita al massimo di 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 6.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.
L'avventura é dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk.

SEGUITE PUNTO PER PUNTO LE SEGUENTI ISTRUZIONI:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto (8); se non l'avete già installata leggete attentamente dal punto (2) in poi.
2) Inserire il dischetto e digitate **A:** (oppure **B:** se il drive da $3^{1/2}$ é riconosciuto come B:), e premete [ENTER] (oppure INVIO).
3) Scrivete **INSTALL** e premete [ENTER] (oppure INVIO).
4) Se compaiono delle bandierine colorate, selezionatene una per scegliere la lingua dell'avventura, altrimenti proseguite.
5) Scegliete l'opzione **INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO.**

6) Seguite passo per passo le operazioni che vi vengono suggerite dal video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente, il programma vi avviserà a proposito.
7) Una volta completata la fase di installazione, saltate al punto (9).
8) Scrivete **C:** [ENTER] **CD ** [ENTER] **ACTION** [ENTER].
9) Scegliete l'opzione **GIOCA** per iniziare l'avventura corrente tra tutte quelle installate, oppure **DISINSTALLA** per eliminarla dall'Hard Disk. Se desiderate interagire con un'avventura precedentemente installata, scegliete prima l'opzione **CAMBIO GIOCO CORRENTE**, selezionate l'avventura desiderata (che diverrà quella corrente) e poi scegliete l'opzione **GIOCA**.
Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente, il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco, modificando temporaneamente la configurazione del PC.

ATTENZIONE: SIA DURANTE L'INSTALLAZIONE CHE DURANTE LA PARTENZA DEL GIOCO, DOVETE ESSERE NEL DOS E NON IN PROGRAMMI DI SHELL.

IL PROGRAMMA PUO' DARE DEI PROBLEMI SE VIENE FATTO GIRARE CONTEMPORANEAMENTE A UN GESTORE DI MEMORIA ESPANSA (COME L'EMM386 O IL QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Dopo aver selezionato l'opzione **GIOCA** compare un menù MANAGER, dal quale è possibile iniziare l'avventura del principio oppure caricarne una precedentemente salvata. È inoltre presente un'opzione **CONFIGURA** che consente di abilitare o escludere le musiche, gli effetti sonori e i dispositivi di puntamento (mouse e joystick). Se ci dovessero essere dei problemi durante l'avventura, si consiglia di disabilitare le musiche. Premendo il tasto **ESC** in una qualunque fase dell'avventura, è possibile richiamare il menù MANAGER per salvare o ricominciare l'avventura dal principio ed eventualmente modificarne la configurazione; scegliendo l'opzione **RITORNO AL GIOCO** si potrà poi tornare nell'avventura. Nella fase arcade è possibile spostare il protagonista anche tramite il mouse (se è abilitato), semplicemente muovendo il puntatore nel punto desiderato e premendo il tasto sinistro, mentre con il tasto destro il protagonista può cambiare stanza quando il puntatore è su un passaggio (uscite, porte, passaggi laterali) o interagire quando il puntatore è su un interuttore (switch).

LEGGETE ATTENTAMENTE IL VIDEOMANUALE, CONTIENE INFORMAZIONI PIÙ DETTAGLIATE SUL FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA.
ALLA FINE DELLE ISTRUZIONI SONO INDICATI I TASTI PARTICOLARI.

VERSIONE AMIGA

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

Il programma gira solo su macchine con almeno 1Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512k di memoria CHIP.

ATTENZIONE: SE SI VERIFICANO PROBLEMI DURANTE IL CARICAMENTO, STACCARE GLI EVENTUALI DRIVES ESTERNI.

Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer: il programma si avvia automaticamente. É possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il Work-Bench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto: dovrete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il VIDEOMANUALE. Per effettuare la scelta, spostate, tramite mouse o joystick, il puntatore su una delle due scelte e premete il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il VIDEOMANUALE si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per far partire il gioco, premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI PARTICOLARI DURANTE IL GIOCO ARCADE PC & AMIGA

SPAZIO	permette di selezionare l'arma a disposizione
P	mette il gioco in pausa
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione
U	mostra tutte le uscite e interazioni della stanza
I	richiama lo status e l'inventario del protagonista

Tasto abilitato solo nella versione PC

H	mostra un riassunto dei comandi (HELP)

Tasti funzione abilitati solo per la versione AMIGA

L	Carica una situazione di gioco salvata precedentemente
S	Salva una situazione di gioco

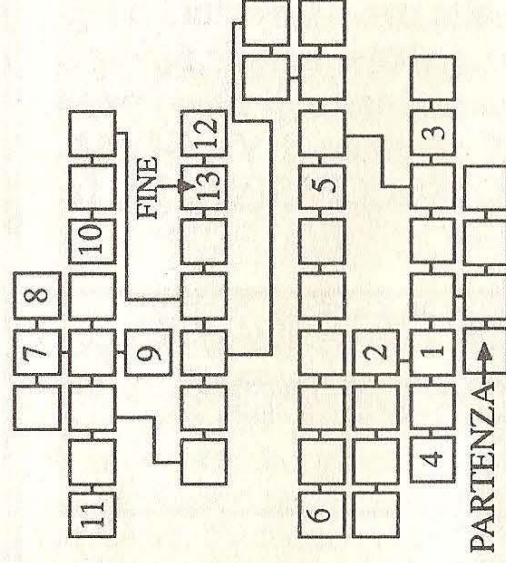
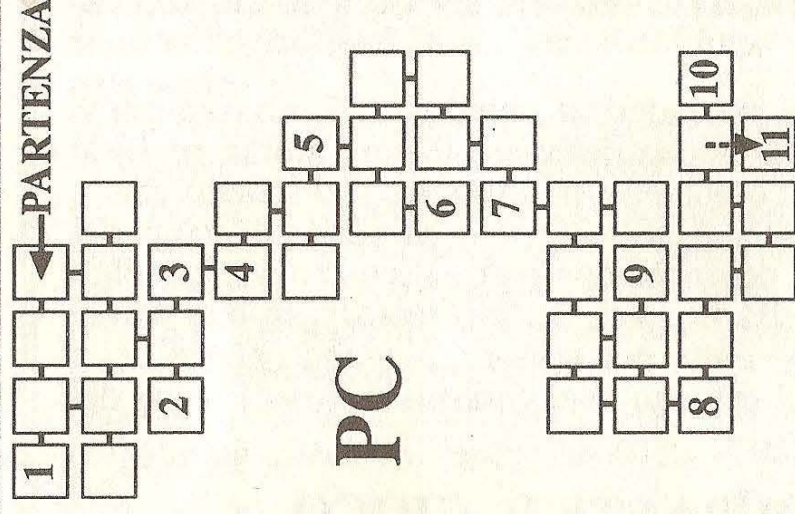
GIOCANDO SU DISCHETTO NELLA VERSIONE AMIGA, CON LA FINESTRELLA DI PROTEZIONE APERTA, IL SALVATAGGIO PUO DARE DEI PROBLEMI.

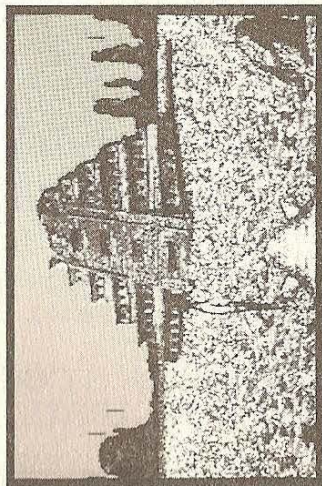
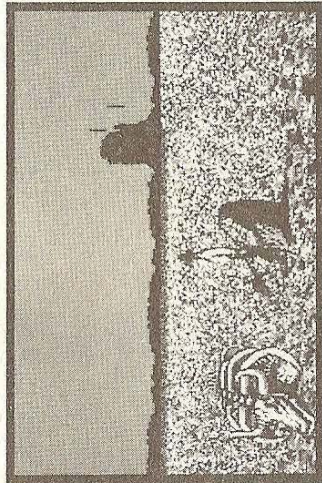
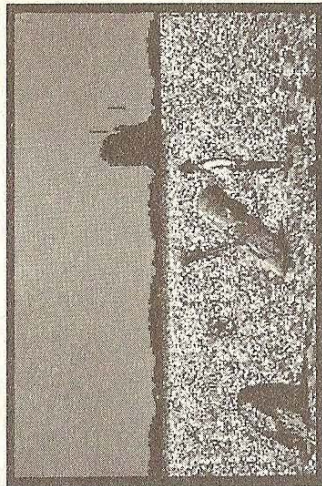
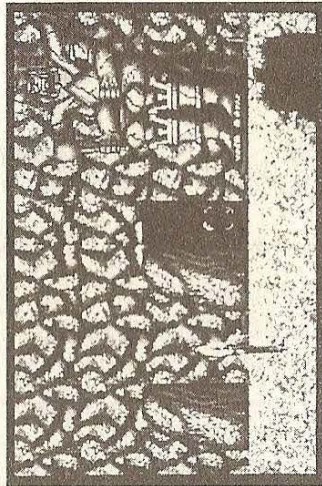
TEX 7 SOLUZIONE PC

(Amiga: vedi sotto)

Tex e Carson si trovano al cospetto del Maggiore Christian, che li ha convocati per chieder loro di investigare sui continui furti di armi. Parlando con il Maggiore, facciamoci dire il luogo esatto dove é avvenuto l'ultimo furto e chi ha era il venditore di queste armi all'esercito. Andiamo alla città di presidio, a parlare con il titolare dell'emporio che ha venduto le armi. Dopodiché, si può parlare con lo sceriffo, e poi con l'indiano che si trova nella stalla. Rechiamoci ora nel luogo dove é avvenuto il furto delle armi. Prendiamo l'arbusto, e usiamolo per spostare i pezzi di cassa. Ucciso il serpente che si nascondeva sotto di essi, scopriremo un amuleto. Torniamo alla città di presidio, a parlare con il negoziante mostrandogli l'amuleto. Chiaramogli le idee per tre volte di seguito, dopodiche' verrà' ucciso da qualcuno, dal di fuori, che ci precipiteremo ad inseguire. Finito tutto, torniamo ancora dallo sceriffo che sarà più propenso a collaborare; ci informerà che l'amuleto é simile a quello di un indiano, amico del negoziante, e che lo si può trovare al locale saloon. Al saloon, dopo aver cercato di parlargli con le buone, convinciamolo con le cattive a seguirci nella prigione della caserma, dove però si suiciderà, trasformandosi in pietra ingerendo alcune strane pillole verdi. Andiamo quindi a trovare El Morisco. Dopo avergli raccontato l'accaduto, scopriremo una botola nel cortile davanti la sua casa. All'interno, un baule con una copia dell'amuleto trovato sul luogo della rapina; il baule appartiene ad Eusebio, che spiegherà tutto una volta ritornati da El Morisco, dandoci preziose informazioni per proseguire le indagini. Grazie alle sue istruzioni, cavalchiamo subito verso la Valle dei Giganti ("start"; da qui, consultare la mappa PC raffigurata in queste pagine). Andare alla stanza 1 (diapo 1), e spostare la spada che funge da leva, per azionare un meccanismo nascosto. Facciamo lo stesso con la spada nella stanza 2 (diapo 2), dopodiché sarà possibile, entrando in un passaggio segreto (stanza 3, diapo 3) e poi nella bocca di una grande scultura raffigurante un teschio (diapo 4), entrare in grotte sconosciute (stanza 4). Ora ci troveremo ad un bivio (stanza 5, diapo 5); la porta di destra é aperta, ed entreremo in quella (forse però esiste un modo per aprire anche l'altra...?). Azioniamo una delle solite leve (stanza 6), per aprirci la via all'ingresso al "Castillo" (stanza 7). Saliamo quindi le scale del passaggio segreto. All'interno del tempio (diapo 6), spingere una mattonella fuori posto (stanza 8, diapo 7); andiamo quindi ad azionare una leva (stanza 9, diapo 8) per aprirci la via all'aperto. Ora, un meccanismo segreto (stanza 10, diapo 9) ci permette di far crollare il tempio (diapo 10) e di aprire un passaggio verso il nascondiglio del Re Tulac (stanza 11, diapo 11); qui dovremo tentare di scoprire dove si nasconde il Re, con un solo tentativo a disposizione. E' quindi consigliabile salvare la situazione prima di continuare! Catturato il Re (Attenzione! Anche ricaricando una partita salvata, la porta e' diversa ogni volta! Se solo si fosse riusciti ad aprire l'altro passaggio, indietro alla stanza 5...), Tex e Kit potranno finalmente permettersi una meritata vacanza.

Differenze della soluzione Amiga rispetto a quella PC (riferirsi alla mappa Amiga)

Scopo dell'avventura di Tex è distruggere il tempio Azteco. Muovere la spada conficcata nella roccia nella stanza 1. Le spade sono in

realtà delle leve che permettono di agire su meccanismi e trabbocchetti nascosti. Spostare quindi, nell'ordine, le spade nelle stanze 1, 2, 3, 4, 5 e 6. Saltare sulla colonna nella stanza 7; andare quindi alla stanza 8 e saltare sull'ultima colonna a destra. Ora azionare un'altra serie di leve, cammuffate sempre da spade, in ordine nelle stanze 9, 10, 11 e 12, facendo così crollare il tempio. Tornare indietro verso l'ingresso del tempio (stanza 13).

Saluti...Wiz

PARTENZA

DIAPO 1

DIAPO 2

DIAPO 3

DIAPO 4

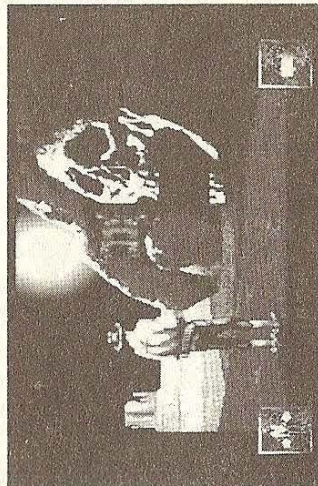
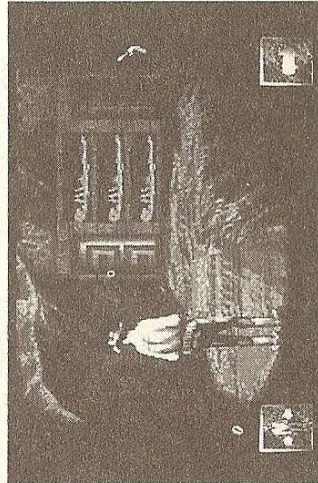
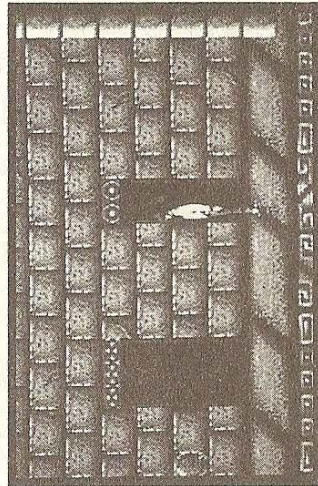
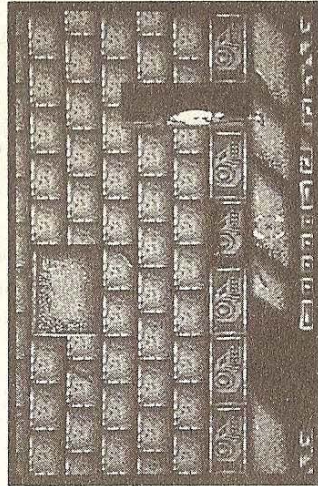
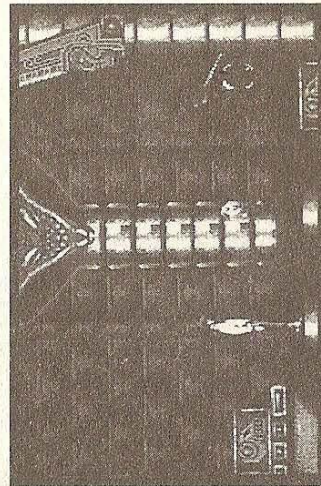
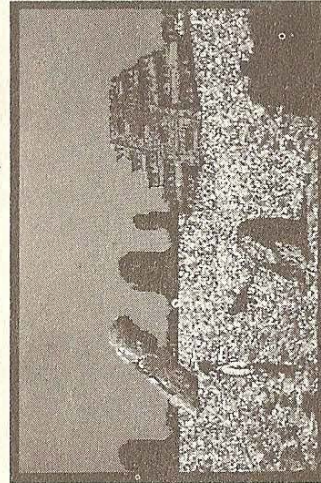
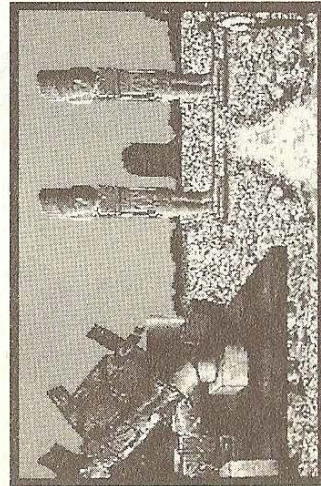
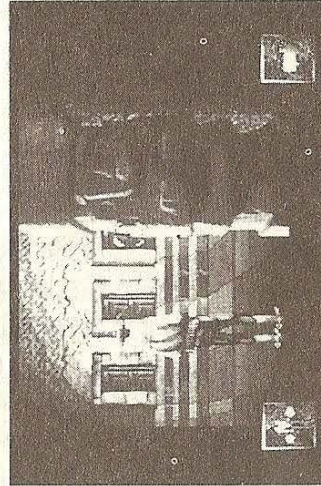
DIAPO 5

DIAPO 6

DIAPO 7

DIAPO 8

DIAPO 9

DIAPO 10

DIAPO 11

QUESTE IMMAGINI SI RIFERISCONO ESCLUSIVAMENTE ALLA VERSIONE E ALLA MAPPA PC

ARRETRATI SIMULMONDO EDICOLA

Gli arretrati della Simulmondo Adventures & Classic, possono essere richiesti tramite VAGLIA POSTALE ordinario (e non telegrafico) a:
SIMULMONDO srl - V.le B. Pichat 28/a - 40127 Bologna
(al costo di £ 20.000 per le Adventures e £ 42.000 per le Classic)

L'INDAGATORE INTERATTIVO
N 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO
N 3 - STORIA DI NESSUNO
N 4 - OMBRE
N 5 - LA MUMMIA
N 6 - MAELSTROM
N 7 - GENTE CHE SCOMPARE
N 8 - LA CLESSIDRA DI PIETRA
N 9 - IL MALE
N 10- I VAMPIRI
N 11- IL MARCHIO ROSSO
N 12- IL LUNGO ADDIO

IL GIALLO INTERATTIVO
N 1 - INAFFERRABILE CRIMINALE
N 2 - LA GEMMA DI SALOMONE
N 3 - LA FUGA
N 4 - TRAPPOLA D'ACCIAIO
N 5 - ORE PERICOLOSE
N 6 - LA NOTTE DELLA PAURA
N 7 - QUATTRO DIAMANTI UNICI
N 8 - UN PIANO PERFETTO
N 9 - A CARO PREZZO
N 10- ALL'ULTIMO SANGUE
N 11- INGANNO FATALE
N 12- TERRORE A TEATRO

IL MITO INTERATTIVO
N 1 - MEFISTO
N 2 - IL DRAGO ROSSO
N 3 - SPETTRI
N 4 - SAN FRANCISCO
N 5 - DIABOLICO INTRIGO
N 6 - LOTTA SUL MARE
N 7 - EL MORISCO

IL SIMUL-EROE
N 1 - SIMULMAN
N 2 - NELLA MORSA DI SS-DOS
N 3 - NEL REGNO DI DOORS
N 4 - IL MONDO SIMULATO
N 5 - I RAPITORI DI SOGNI

I GRANDI SUCCESSI
N 1 - DYLAN DOG-GLI UCCISORI
N 2 - 1000 MIGLIA
N 3 - CAMPIONI

Per ogni ordine di numeri arretrati con spesa uguale o superiore alle 70.000 Lire, è possibile richiedere SENZA ALCUNA SPESA AGGIUNTIVA l'invio tramite corriere espresso del pacco, con consegna nelle 24 ore. In questo caso indicare chiaramente, nell'apposito spazio del vaglia postale, "SPEDIZIONE VIA CORRIERE". In mancanza di indicazioni in tale senso, la spedizione avverrà come al solito tramite pacchetto postale.
RICORDATE SEMPRE DI INDICARE ANCHE IL VOSTRO NOME E COGNOME, IL VOSTRO INDIRIZZO COMPLETO, NONCHÉ' GLI ARRETRATI DESIDERATI.